

La difusión de las creaciones en la era digital: El Copyleft para distribuir creaciones en la era digital

Lic. Mabel Rodríguez Mederos¹

RESUMEN

Se establece la importancia del copyleft para la sociedad actual. Se realiza una valoración crítica del copyright; se exponen los antecedentes del copyleft y se define. Se abordan los principios del software libre, como base del modelo bazar para la creación de programas para computadoras. Se enuncian los valores que promueve el copyleft. Se describen y analizan las licencias existentes, tanto en el mundo tecnológico como en el cultural, desarrolladas a partir del copyleft. Se expone el caso de Cuba como una particularidad. Se propone una clasificación, según la autoría y el contenido de la obra para facilitar el licenciamiento de una creación. Se relaciona el copyleft con la gestión del conocimiento y como se relaciona esta filosofía de trabajo con el mundo mercantil.

Palabras clave: Copyleft, copyright, licencias, licencia Creative Common, acceso abierto, cultura libre, modelo bazar, clasificación, gestión del conocimiento.

ABSTRACT

The importance of copyleft for the present society is established. A critical analysis of copyright is made, and its antecedents and definition are exposed. The principles of free software, as the basis for the bazaar model for the creation of computer programs are dealt with. The values promoted by the copyleft are enunciated. The licenses existing in the technological and cultural world, which are developed starting from the copyleft, are described and analyzed. The case of Cuba is exposed as a particularity. A classification, according to the author and the content of the work is recommended to facilitate the licensing of a creation. The copyleft is related to knowledge management and it is explained how this working philosophy is connected with the commercial world.

Key words: Copyleft, copyright, licenses, Creative Common license, open access, free culture, bazaar model, classification, knowledge management.

Copyright: © ECIMED. Contribución de acceso abierto, distribuida bajo los términos de la Licencia Creative Commons Reconocimiento-No Comercial-Compartir Igual 2.0, que permite consultar, reproducir, distribuir, comunicar públicamente y utilizar los resultados del trabajo en la práctica, así como todos sus derivados, sin propósitos comerciales y con licencia idéntica, siempre que se cite adecuadamente el autor o los autores y su fuente original.

Cita (Vancouver): Rodríguez Mederos M. La difusión de las creaciones en la era digital: el copyleft para distribuir creaciones en la era digital. *Acimed* 2007;15(1). Disponible en:

http://bvs.sld.cu/revistas/aci/vol15_1_07/aci08107.htm [Consultado: día/mes/año].

El hombre como ser social evoluciona junto con la comunidad en la que vive. Una actitud abierta hacia la cooperación, compartir el conocimiento, es esencial para su desarrollo. Para su desarrollo, no pueden primar las ideas egoístas.

En la medida en que evoluciona el hombre, se crean condiciones nuevas en la sociedad y las formas para compartir conocimiento se diversifican; otro tanto ocurre con los mecanismos que regulan estas relaciones.

Con los avances científicos, técnicos y sociales de los últimos siglos, se hizo necesario crear mecanismos que protegieran a los creadores y sus obras. La imprenta, por ejemplo, fue un catalizador para el surgimiento formal de la propiedad intelectual,¹ en el siglo XVIII, dividida en dos grandes grupos, un primer grupo especializado en la propiedad industrial y un segundo, a su vez, con dos ramas, el derecho de autor y el copyright.

El primer grupo incluye las invenciones, patentes, marcas, dibujos y otros modelos industriales; así como las indicaciones geográficas de origen.

El segundo abarca las obras literarias y artísticas, como las novelas, los poemas y las obras de teatro, las películas, las obras musicales, las obras de arte, como los dibujos, pinturas, fotografías y esculturas, y los diseños arquitectónicos.

Las dos concepciones del segundo grupo están determinadas por sus orígenes, el derecho de autor (droit d'auteur) proviene del derecho francés y el copyright del derecho anglosajón.

Mientras el derecho de autor defiende los derechos morales y patrimoniales de la obra de un autor, el copyright sólo comprende los derechos patrimoniales.

A finales del siglo pasado, la aparición de Internet, con su crecimiento acelerado, produjo nuevas formas de distribución, mucho más rápidas que las que ofrecía la imprenta; sin embargo, esta diseminación de información, muchas veces, se ha visto frenada por las actuales leyes de la propiedad intelectual. En respuesta a esto, la comunidad ha creado varios mecanismos más a tono con esta realidad bajo las premisas de un nuevo mecanismo de distribución: el copyleft.

A continuación, se tratará el tema de los “derechos” e “izquierdos” de la propiedad intelectual, con el objetivo demostrar la importancia del copyleft en la sociedad actual, para lo cual, primero, se realizará una valoración crítica del copyright, una revisión bibliográfica sobre el copyleft y una descripción de las licencias con copyleft existentes actualmente.

COPYRIGHT: UNA VISIÓN CRÍTICA²⁻⁴

Cuando se habla de “creación”, se refiere a un producto del intelecto humano, que puede ser un software, un libro, una canción, una pintura, una invención...; cuando se habla de “creador”, se refiere a la persona autora de la creación. La discusión del tema, por tanto, no se limitará sólo al ámbito tecnológico.

Al adentrarnos en este mundo y analizar las leyes creadas para la protección de los creadores, surgen siempre dudas, que nos hacen cuestionarnos hasta que punto ellas defienden a dichos creadores.

En su momento, el Copyright y el derecho de autor tuvieron una función muy importante, porque por medio de ellos, muchas personas recibieron el reconocimiento moral y material por su creación artística o científica.

Con el tiempo, estas leyes se modificaron, no siempre a favor de los creadores y mucho menos de la sociedad a la que dedicó la creación y si a una minoría con poder en la sociedad.

Entre los derechos que defienden estas leyes, se encuentran los derechos patrimoniales, morales y los conexos.

Si el objetivo de las leyes del copyright fuera defender los intereses de los creadores no fuera necesario dividir los derechos patrimoniales de los morales; así, no siempre los beneficiados económicamente son los creadores originales de una obra.

Con frecuencia se escucha decir que los derechos de autor de cierta obra los posee cierta empresa, no los sede y quien viole estos derechos es un “pirata”. Sin ánimos de confrontación, pudiéramos preguntarnos ¿son piratas quienes disfrutan espiritualmente de la creación ajena o los que se enriquecen con ella?

La mayoría de los creadores, sea el autor de una obra literaria, un compositor musical, un pintor de bellas artes, un científico con una publicación o un inventor con su invención, se sienten reconfortados cuando la sociedad dispone de su creación. Es justo que la sociedad les compense por su esfuerzo, pero no es justo que esa compensación vaya a parar a empresas con poder y que manipulan las leyes para beneficiarse, cada vez más, con las creaciones ajenas.

Además, en la era actual, limitar la reproducción y diseminación de un material, lejos de beneficiar a su creador, lo perjudica, porque este tiene entonces menos posibilidades de que la sociedad lo conozca y,

por tanto, menos posibilidades de que esta le recompense.

Según *Richard Stallman*, quien plantea que “... el copyright no es un derecho natural, sino un monopolio artificial impuesto por el gobierno que limita el natural derecho a la copia entre los usuarios...”,⁵ es cuestionable pensar que el copyright sea un derecho natural. Este no debe convertirse en un obstáculo para el progreso científico y tecnológico, que favorezca el enriquecimiento acelerado de una minoría.

Si bien, cuando surgió el copyright, este se propuso proteger una obra y a su creador de las instituciones que lucraban con el esfuerzo ajeno, este mecanismo actúa hoy en contra del desarrollo de la sociedad. Cualquier creación se destina a un público en particular, no se debe entonces privar del acceso a la obra a ese público.

Por otra parte, se encuentra el problema del tiempo de duración del copyright de una obra. Existe una tendencia a alargar estos períodos. El plazo inicial para proteger una obra con copyright era de 14 años, renovable, si al cumplirse el plazo, el creador estaba vivo, entonces alcanzaba los 28 años. En 1962, 1976 y 1998 se aprobaron nuevos períodos de tiempo hasta llegar a los 70 años en estos momentos. Como contradicción, se encuentra el hecho de que los propietarios dejan de distribuir sus creaciones en un período de 5 a 10 años como promedio.

Esta última extensión del período de tiempo para el copyright de una obra, se dice, que se otorgó con el objetivo de que no expirara el copyright de *Mickey Mouse*, para lo cual la empresa *Walt Disney World* financió campañas políticas de las personas que presentaron, defendieron y aprobaron esta ley.

Antes de pasar a realizar una breve exposición sobre el copyleft, es oportuno señalar que siempre deben existir mecanismos para evitar que las personas se apropien de las creaciones ajenas, pero estos deben estar a tono con la época en que se vive.

COPYLEFT

Antecedentes⁵⁻⁷

La historia se remonta a la década de los años 70, cuando el acto de compartir el código fuente de un software no era algo inusual y esto evitaba repetir el trabajo para crear algo que estaba creado. Las personas que formaban parte de esta comunidad de cooperación, se llamaban entre ellos, hackers; estos compartían los códigos fuentes de sus programas para computadoras con el propósito de estudiarlos, modificarlos y desarrollar nuevos programas sobre la base de los anteriores.

Es necesario aclarar las diferencias entre hacker y crackes. Los hacker son personas apasionadas por la programación, que disfrutaban ser hábiles e ingeniosos en el trabajo con el software, pero no utilizan sus conocimientos para hacer daño a los demás. Las personas que quebrantan la seguridad de un programa con fines negativos deben llamárseles crackes.

Con el transcurso de la década de los años 80 este panorama cambió. El modelo cooperativo existente hasta ese momento se vio desplazado por otro, privatizador y mercantilista. Las computadoras se hicieron más asequibles, baratas y potentes, con sus propios sistemas operativos, que eran, a su vez, propietarios. Las compañías de software firmaron acuerdos para impedir que se revelaran los códigos de sus programas, para esto se apoyaron en la legislación existente sobre propiedad intelectual; a partir de ese momento, quien compartiera sus conocimientos con un vecino era un pirata y para realizar cambios en un programa era necesario que el creador lo aceptase previamente.

La idea de no cooperar más resultó algo antisocial para la visión de algunos de aquellos hackers, quienes, sobre la base del principio de que la base de toda sociedad se encuentra en la cooperación entre las personas, convirtieron al software propietario en un problema social. Entre ellos, se destaca *Richard Stallman*, quien, en 1984, abandonó su trabajo en el Laboratorio de Inteligencia Artificial del Massachusetts Institute of Technology (MIT) para dedicarse a defender los principios de cooperación.

Así, nació un primer proyecto, que se denominó GNU. El nombre es un acrónimo que significa GNU's Not Unix, es decir GNU no es Unix. Mientras el proyecto se desarrollaba, creció el número de interesados, y en 1985, se crea la Free Software Foundation (FSF),⁶ una organización sin ánimos de

lucro y libre de impuestos, dedicada al desarrollo del software libre (FS, por sus siglas en inglés).

En 1990, el sistema GNU poseía herramientas con un estado avanzado, pero otras, entre las que se encontraba el Kernel -núcleo del sistema operativo, fundamental para facilitar a los distintos programas acceso seguro al hardware de la computadora-, todavía necesitaban de mucho trabajo. En 1991, un estudiante finlandés, *Linus Torvalds*, desarrolló un núcleo compatible con Unix, que denominó Linux. En 1992, se combinó este núcleo con el sistema GNU, para lograr definitivamente un sistema operativo libre al que se le llamó GNU/Linux, que expresa la combinación del sistema GNU con el núcleo Linux. El mismo es muy potente y fiable, y posee miles de programas en constante evolución.

Con el desarrollo de las aplicaciones y productos FS, varios individuos, grupos de usuarios y compañías comenzaron a reunir y compilar estas aplicaciones en formatos determinados. A estas recopilaciones, se les llama distribuciones Linux, entre estas se destacan Red Hat, Suse, Debian, Mandrake, etcétera.

Actualmente, son muchas las distribuciones de Linux, que evolucionaron con el tiempo para convertirse en interfaces gráficas muy amigables, semejantes a las que se encuentran en los productos de Microsoft y Mac. Esto provocó que las empresas de software comenzaran a interesarse en el FS, como su enemigo potencial y como nueva plataforma para el cliente.

Esto se refleja con claridad a partir de 1998, cuando grandes compañías, IBM entre ellas, comenzaron a desarrollar productos para la plataforma GNU, estos nuevos productos no eran necesariamente libres y, en algunos casos, competían con productos libres, pero contribuyeron a que el mundo empresarial comenzara a usar FS.

A partir de 1998, una parte de la comunidad comenzó a dejar de usar el término FS y comenzó a usar el de *Open Source Software* (OSS), cuando un grupo de usuarios y desarrolladores crearon la Open Source Initiative (OSI).⁷

Uno de los objetivos de la OSI fue evitar la confusión del término “Free”. Esta confusión se debe a que el inglés carece de una palabra simple que signifique libre, en referencia a la libertad. Existen acercamientos en cuanto al significado como es el caso de *unfettered* (sin cadenas), *liberated* (liberado), *freedom* (libertad) y *open* (abierto).

Hasta este momento, las empresas productoras de software desarrollaron programas “sin libertades”. La creación del FS, por lo general, se realiza en tiempos extras de las personas que tienen deseos de desarrollar este tipo de trabajo como una forma de hacer un bien a la comunidad. Otro de los propósitos de la OSI entonces, era acercar el FS al mundo empresarial. Para esto debían hablar un lenguaje que no asustara a los hombres de negocios, quienes, por lo general, no les gusta pensar en cuestiones de ética, responsabilidad y libertad al mismo tiempo que conveniencia.

De acuerdo con esto y debido a que los cambios bruscos suelen provocar rechazo, es que los miembros de la OSI pensaron en la creación de un movimiento que fuera el intermediario entre el FS -radical en cuanto a libertades- y el software propietario -radical en cuanto a privaciones-; por ello, la OSI se concentra en los beneficios prácticos inmediatos en lugar de las cuestiones relacionadas con la ética y las libertades.

Como se ha expuesto, el desarrollo de esto movimiento de cooperación creció en la comunidad, y por ello, fue necesario desarrollar los mecanismos oportunos para proteger los avances surgidos con esta filosofía. Así nació el copyleft.

El copyleft surge, en sus inicios, para garantizar la libertad de uso de un programa en la comunidad; desde un punto de vista legal evita que las personas se aprovechen del uso y modificación de códigos abiertos con el propósito de crear software final propietario.

Se basa en la ley del copyright, pero al contrario, es decir significa todo lo inverso. Mientras los “derechos” de propiedad limitan el uso de un software, los “izquierdos” de propiedad brindan todas las libertades, menos la restricción.

El copyleft permite el uso, copia, modificación y distribución de una creación y restringe que se prohíban estos derechos a esa creación o a otras obras derivadas de ella.

El “*Copyleft dice que cualquiera que redistribuye el software, con o sin cambios, debe dar la*

*libertad de copiarlo y modificarlo nuevamente. El copyleft garantiza que cada usuario tenga libertad... Los desarrolladores de software privativo usan «copyright» para quitar la libertad a los usuarios; nosotros usamos los derechos reservados para garantizarles su libertad. Por eso es que invertimos el nombre, para convertir los derechos reservados, copyright, en copyleft”.*⁸

*“ El término copyleft describe un grupo de licencias que se aplican a una diversidad de trabajos como el software, la literatura, la música y el arte. Una licencia copyleft se basa en las normas sobre el derecho de autor, las cuales se ven por los defensores del copyleft, como una manera de restringir el derecho de hacer y redistribuir copias de un trabajo determinado, para garantizar que cada persona que recibe una copia o una versión derivada de un trabajo, pueda a su vez usar, modificar, y redistribuir, tanto el propio trabajo como las versiones derivadas. Así, y en un entorno no legal, el copyleft puede considerarse como opuesto al copyright”.*⁹

*“ Copyleft, todos los derechos al revés, puede parecer un juego de palabras pero se trata de mucho más, todo un ideario cultural que propone una alternativa a la forma actual de organizar la propiedad intelectual de nuestra época, y por extensión, de la cultura. Un movimiento, si así podemos llamarlo, que representa para el ecosistema cultural de nuestras sociedades lo que el ecologismo supuso para el desarrollo de una conciencia medioambiental durante los años sesenta y setenta”.*³

*“ El copyleft no es más que un mecanismo para aumentar el valor de la información al permitir hacer copias; y animar, incluso, a hacerlo. La única condición es mantener el reconocimiento de la autoría; la marca que permite al autor recibir por vía directa la recompensa por su trabajo, es decir, la atención que merece”.*¹⁰

Algunos especialistas que plantean que el software realmente libre es el que no está restringido ni por copyright, ni por copyleft, es decir, que es de dominio público, pero este tipo de software ha demostrado no tener una vida de libertades muy larga, debido a la amenaza de empresas propietarias que lo absorben y hacen desaparecer su libertad.

Las personas que deseen hacer software propietario no pueden utilizar un código protegido por el copyleft. Cuando alguien viola estos términos, y suprime o añade nuevas condiciones que limiten la disponibilidad de un programa con copyleft, pierde el derecho de servirse del software, y está en la obligación de transferir los derechos al que se sirva de este.

La característica fundamental del copyleft, llamada por algunos “efecto vírico”, consiste en garantizar que todo trabajo derivado de una creación determinada, diseminada, en principio, con copyleft, deba continuar su existencia como copyleft, así la libertad no puede bloquearse por terceros. Esta característica es vista por algunos como algo negativo y plantean que la verdadera libertad no restringe nada.

Este concepto de distribución se ha diseminando en la comunidad y el copyleft se extiende actualmente más allá del software. Por eso, es posible encontrar licencias con copyleft para proteger diversos tipos de obras.

Fundación Copyleft¹¹

Se creó para potenciar y defender las creaciones liberadas con licencias copyleft, sean estas obras de arte, artículos científicos, software, etcétera.

*“ Será el objetivo principal de la Fundación , potenciar, afianzar, organizar, incentivar, dirigir, realizar, proteger y defender la producción de una cultura copyleft, que defienda los intereses de los creadores, intérpretes, artistas, productores, usuarios y cualquier otro colectivo interesado en la misma, y acercarla a la población en general, realizando para ello cuantas actividades considere necesarias”.*¹¹

En su sitio Web (<http://www.fundacioncopyleft.org/index.html>), es posible encontrar sus estatutos, divididos en varios capítulos, referentes a la constitución de la fundación, los fines que persigue, quienes pueden beneficiarse, su estructura de gobierno, régimen económico y las modificaciones, fusiones y extinciones dentro de la fundación. Además habla sobre la defensa legal del copyleft.

Copyleft: base del modelo Bazar¹²

Eric S. Raymond, escribió en 1997, un artículo titulado “ *La Catedral y el Bazar*”, donde definió dos formas muy diferentes de hacer software.

El modelo catedral de hacer software se basa en la premisa de que los programas de gran envergadura deben construirse como las catedrales, de forma cuidadosa, por expertos en la materia, que debían estar bien organizados, en locales especiales y sólo cuando el software estuviera a punto es que debe liberarse.

El modelo bazar, por el contrario, basa el desarrollo de software en la liberación de sus fuentes y en delegar a la comunidad interesada diversas funciones.

Mientras el modelo catedral necesita de un grupo de trabajo rígido, estructurado, jerárquico y con un estricto control de errores; el modelo bazar se basa en la idea de liberar rápido y frecuentemente los programas, distribuir responsabilidades y tareas y ser lo más abierto posible para estimular al máximo la cooperación. La liberación de versiones, en el modelo catedral es muy lenta, sólo se liberan los programas, una vez, que se cree que se han erradicado todos los errores y una actualización sale aproximadamente a los seis meses de la anterior, en el modelo bazar las versiones pueden salir diariamente, incluso más de una por día.

Este segundo modelo surge en un momento muy propicio. En el período de 1993-1994, apareció World Wide Web, ocurre entonces una explosión del interés por Internet y un despegue de la industria de los proveedores de servicios de Internet (Internet Service Provider, ISP por su acrónimo en inglés). Se denominan así a las empresas dedicadas a conectar a Internet, la línea telefónica de los usuarios, redes distintas e independientes o ambas.

El primer individuo en emplear este modelo fue *Linus Torvald*, cuando comenzó a desarrollar Linux. Linux, como sistema, no sólo tiene el mérito de su genialidad, sino que además, provocó cambios significativos en el desarrollo del software; muchos programadores se sumaron a su desarrollo, en su mayoría hackers, que diagnosticaban los problemas, sugerían correcciones y ayudaban a mejorar el programa de forma muy rápida.

Es bueno aclarar que no todo el FS se desarrolló con el modelo bazar, de hecho, antes de Linux, la programación respondía al modelo catedral.

Esta dinámica de trabajo es posible como resultado de la comunidad que se crea, en la que los mismos usuarios son colaboradores que se intercambian criterios por medio de Internet.

Para el desarrollo del software, con este modelo, es necesaria la existencia un estilo de liderazgo apropiado y una voluntad de cooperación que permita a los programadores atraer más desarrolladores y obtener el máximo provecho del medio.

Desde el punto de vista legal, el copyleft es el mecanismo que regula el flujo de trabajo en el modelo bazar. El Kernel de Linux fue liberado a la comunidad con licencia GPL (General Public License).

Copyleft para el software

Existe una tendencia a homologar los términos FS, copyleft, GNU/GPL (GNU's Not Unix/General Public License); por ello, es preciso aclarar que no todos los FS son software con copyleft y que esta clasificación depende del tipo de licencia con que se libere el software. Por ejemplo, si se está en presencia de un sistema con licencia GNU/GPL, entonces será un FS y además con copyleft. Pero si se libera con licencia BSD (Berkeley Software Distribution), será FS, pero no estará protegido por el

copyleft.

Las dos categorías de licencia principales dentro de la categoría de FS son: con copyleft y sin copyleft.

El FS, protegido con copyleft, es aquel cuyos términos de distribución no permiten a los redistribuidores agregar ninguna restricción adicional cuando éstos redistribuyen o modifican el software. Esto significa que cada copia del software, aun si ha sido modificado, debe ser FS.

El FS no protegido con copyleft, viene desde el autor con autorización para redistribuir y modificar; así como para añadirle restricciones adicionales. Si un programa es libre pero no se encuentra protegido con copyleft, entonces algunas copias o versiones modificadas pueden no ser libres completamente. Una compañía de software puede compilar el programa, con o sin modificaciones, y distribuir el archivo ejecutable como un producto propietario de software.

Valores que promueve el copyleft

El copyleft se ha convertido en una herramienta política e ideológica para defender la diseminación de una creación por una comunidad determinada.

El hecho de compartir, promueve la colaboración y la socialización entre los miembros de un grupo, incentiva el trabajo en equipo y ofrece a todos, iguales oportunidades para aportar nuestro conocimiento a un proyecto.

Las retribuciones económicas a los creadores son más justas y no propician el desarrollo desigual, por el contrario, elimina actitudes egoístas, ayuda al desarrollo sostenible de una sociedad y fomenta su equilibrio.

Las personas se ven motivadas a cooperar más allá de lo que exigen las licencias con copyleft, porque sienten en el compromiso moral de hacerlo. Ninguna licencia exige que el software se distribuya con su documentación y sin embargo, muchos lo hacen para facilitar su uso, tampoco se exige el mantenimiento, actualización, corrección de errores y esto es algo que también se suele desarrollar, en muchas ocasiones de forma altruista.

Copyleft y las licencias¹³

Copyleft es un concepto general; para proteger realmente un programa con copyleft, se necesita usar un conjunto específico de términos de distribución. Existen muchas maneras posibles de establecer términos copyleft de distribución mediante las licencias.

La licencia insigne para FS con copyleft es la GNU /GPL. Por esta razón, muchas licencias que no son para software, pero que mantienen la filosofía del copyleft, se basan en esta licencia. La licencia GPL (General Public License), es una manera de plasmar jurídicamente el concepto copyleft; ella contiene los términos de distribución específicos que se utilizan por excelencia en el proyecto GNU, y por ello se ha convertido en la base del FS. Algunos comparan la GPL con la mano del Rey Midas del software, porque todo lo que se deriva de ella lo convierte en libre. Otros la comparan con un cáncer, que torna las libertades en un mal que se expande sin remedio.

Licenciar un software o una creación de manera general, permite asegurar que el uso que se haga del código y de sus derivados siempre esté de acuerdo con los principios que se publicó el código. La licencia es el texto que especifica como podrá utilizarse el código o el programa, infringirla, conlleva a suspender su uso.

Existen muchas licencias, cada una tiene pequeñas diferencias con las otras, la más pura, según la filosofía del FS, como se refirió, es la GNU /GPL, a partir de ella, se añaden o eliminan restricciones.

Licencias para software

Entre las más conocidas certificadas por la FSF y la OSI,^{14,15} se encuentran las GPL, LGPL (Lesser General Public License), MPL (Mozilla Public License), (Berkeley Software Distribution) y MIT (Massachusetts Institute of Technology). Para un estudio más detallado de estas, puede accederse a sus sitios Web. A continuación, se realiza una breve descripción de ellas.

GNU/GPL (<http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>)¹⁶

Es una licencia con copyleft. Especifica una serie de términos de distribución para proteger con copyleft a un programa. El Proyecto GNU la utiliza en términos de distribución para la mayoría de su software. No está diseñada de forma que permita una distribución segura de las copias de un FS. Fue creada por la FSF a mediados de los años 80. Su versión número tres se encuentra en discusión y ha creado grandes polémicas en la comunidad.

LGPL (<http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html>)¹⁷

Se desarrolló después de la GPL. Esta no es exactamente una licencia con copyleft, porque permite una interacción estrecha con programas que no son libres. Es compatible con la GPL y sólo se recomienda en casos especiales. Al principio, sus siglas respondían al siguiente nombre: “*Library General Public License*”

”, debido a que, en ocasiones, era más conveniente utilizar una GNU/LGPL para bibliotecas de funciones de distintos software. Con posterioridad, cambió su propósito y también su nombre de *Library* por *Lesser*, para convertirse en “*Lesser General Public License*”, una licencia con menos restricciones que la GNU /GPL. Entre los proyectos FS que la utilizan para distribuir sus programas, se encuentran OpenOffice.org y Sun Microsystems

MPL (<http://www.mozilla.org/MPL/MPL-1.1.html>)¹⁸

Es una licencia FS, pero no es una licencia con copyleft. Presenta restricciones algo complejas. En ella puede coexistir más de un tipo de licencia. Es incompatible con la GPL. Desarrollada originalmente por Netscape Communications Corporation, pasó después a la fundación Mozilla. Esta licencia, debido a que no se sustenta en copyleft, permite el uso comercial de un software que no ofrezca las libertades de uso, distribución, modificación y copia.

MIT o X11 (<http://www.opensource.org/licenses/mit-license.php>)¹⁹

Es una licencia FS sin copyleft compatible con la licencia GNU/GPL, que incluye ciertas restricciones en el derecho de uso. Permite utilizar el código del software, modificarlo y distribuirlo comercialmente, sin publicar los cambios que se realicen.

BSD (<http://www.opensource.org/licenses/bsd-license.php>)²⁰

Es una licencia sin copyleft, incompatible con la licencia GNU/GPL. Esta licencia contiene una cláusula que ofrece el código fuente sin ninguna restricción para su uso futuro. Además, presenta una cláusula que establece que donde se mencione el software, se debe incluir una frase que notifique su procedencia.

Copyleft: más allá del software

Actualmente, existen varios proyectos que siguen la filosofía del copyleft. Sus principios se han trasladado del software al mundo de la documentación, el arte, la música y a toda creación que una persona desee liberar y garantizar su “izquierdo” de propiedad.

Por supuesto, fue necesario realizar algunas modificaciones, porque una obra de arte, por ejemplo, es un tipo de material muy diferente a un software. Cuando nos encontramos con una canción, una pintura, un libro, no podemos modificarlo a nuestro gusto y asumirlo como una obra propia. Las licencias copyleft para las obras de artes por lo general establecen que se debe hacer referencia al autor original en las obras derivadas. Esto tampoco es una solución muy completa, porque puede asumirse partes de una obra y colocarlas en un contexto que desvirtúe completamente la idea inicial que tuvo el autor.

De cualquier forma, parece que no existe una solución a un problema, que pueda malinterpretarse o que su fortaleza se convierta en una debilidad, la responsabilidad queda por parte de los que hacen uso de ella.

Licencias para otras creaciones

Licencias para el mundo de la documentación:

GNU Free Documentation License (GFDL) (<http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html>)²¹

Es una licencia copyleft para documentos, creada por la Fundación del FS. No se limita a la documentación asociada a un software, por lo que puede utilizarse en cualquier tipo de documentos o colección de estos. La licencia estipula que las copias de la documentación aun cuando pueda modificarse o no, deben distribuirse con esta licencia. La licencia también requiere dar crédito a los autores o editores de la obra de alguna forma. Un proyecto que se ha desarrollado con bastante éxito en la comunidad y que muestra la utilidad social de este tipo de licencia es Wikipedia: la enciclopedia libre.

Open Publication License (<http://opencontent.org/openpub/>)²²

Los trabajos distribuidos con esta licencia pueden reproducirse y distribuirse completos o parcialmente, en cualquier medio físico o electrónico, siempre que se mantengan los términos que establece esta licencia en el documento original. Permite la distribución comercial.

Establece las condiciones para modificar las versiones de un documento, los derechos de propiedad literaria de los autores, el alcance de la licencia, los requisitos que deben cumplir los trabajos modificados, entre otros aspectos.

Licencias copyleft para el mundo del arte

Free Art license (<http://artlibre.org/licence/lal/es/>)²³

Es una licencia con copyleft utilizada para las obras de arte.

*“ Autoriza a copiar, difundir y transformar libremente la obra que protege, dentro del respeto a los derechos de su autor. La Licencia Arte Libre no ignora los derechos del autor, sino que los reconoce y protege. La reformulación de estos principios permite a los usuarios utilizar con creatividad la obra artística ”.*²³

Esta licencia respeta los derechos morales de los autores de las obras e incentiva su diseminación a mayor escala, al permitir su acceso a todos los interesados, por esta razón, es una licencia con copyleft, contraria a lo establecido por la propiedad literaria y artística que tiende a restringir su uso.

Licencia para diseños

Libre Designs General Public License (LDGPL) (http://opendesigns.ourproject.org/article.php3?id_article=3&lengua=en)²⁴

Esta licencia se creó en el 2003, se basa en la GNU /GPL, sigue los principios del copyleft de copiar, distribuir, modificar y mantener estos privilegios en la creación original y en las derivadas, pero para diseños, descripciones de diseños; incluye imágenes, diagramas, los planos, etcétera. Incluso, permite la implementación del diseño.

Licencias para obras musicales

Free Music Public License (FMPL) (<http://www.fmpl.org/fmpl.html>)²⁵

Su creador recomienda tener cuidado en su uso, porque la versión más actualizada de la misma data del 15 de abril del 2001, en su versión 0.7, y es una versión provisional. Su creador no recomienda distribuir música en estos momentos con esa licencia, pero si es posible distribuir música que fuera publicada con la licencia anterior a la fecha señalada.

Permite el uso personal de la obra musical, su distribución, siempre con respeto a la autoría, posibilita distribuir trabajos basados en una obra, pero con la misma licencia y una serie de indicaciones más que se recomienda leer en su sitio original.

Open Audio Licence (http://www.eff.org/IP/Open_licenses/eff_oal.php)²⁶

Creada por Electronic Frontier Foundation en el 2001, es una licencia específica para regular el uso de obras musicales, permite la distribución, copia y la modificación de las canciones, sólo exige que se acredite la autoría de las canciones. Es compatible con las licencias Creative Commons explicadas en este trabajo.

Es una forma de que las canciones lleguen a su público, sin restricciones, legaliza lo que hacen muchas personas en el mundo. La distribución de canciones por la red se realiza a con P2P.

Licencia para el mundo periodístico

Licencia 20 Minutos (L20m) (<http://www.caspa.tv/archivos/000189.html>)²⁷

Creada por *Pepe Cervera*

, periodista, es una licencia copyleft para periódicos fundamentalmente. Su nombre se debe a un periódico de distribución gratuita en España, titulado “*20 Minutos*”, que fue el primero en distribuirse con esta licencia por Internet.

Como lo establece el copyleft, permite copiar, modificar y distribuir una noticia, siempre que el contenido distribuido se adhiera a la esta misma licencia. En la práctica, se pueden tomar noticias de este diario, y publicarlas en otra web, con sólo señalar explícitamente su fuente y autoría. Esta licencia fue revisada por un bufete de abogados.

Licencias multiuso

Design Science License (http://es.wikipedia.org/wiki/Design_Science_License)²⁸

Es otra licencia copyleft, escrita por *Michael Stutz*. Su objetivo es promover los adelantos en la ciencia y el arte. La licencia describe los términos y las condiciones en que un autor puede permitir la modificación, copia y distribución de un trabajo.

La licencia describe los términos y condiciones bajo los cuales el autor permite copiar distribuir y modificar copias de un trabajo. Exige que se refiera siempre la licencia en el trabajo, como una forma de mantener su vigencia.

Creative Commons, Attribution-ShareAlike License (CC) (http://www.sindominio.net/afe/dos_copyleft/cc.pdf)²⁹

El Creative Commons es una corporación sin ánimo de lucro fundada en el 2001, con el apoyo del Center for the Public Domain. Su objetivo es facilitar las formas de licenciamiento para poder compartir creaciones en la red.

Para facilitar el intercambio de las obras por Internet piensan crear un sistema de metadatos, que describa e identifique el tipo de licencia de la obra, con vistas a que los motores de búsqueda, puedan asociar cada obra con su tipo de licencia. Pretenden eliminar las restricciones del copyright. Sus licencias se basan en la licencia GNU/GPL . Estas licencias son 4, pero pueden combinarse entre ellas, hasta alcanzar un total de 11. Las cuatro principales son:

- “Atribución: permite a otros copiar, distribuir, exhibir y ejecutar el trabajo y trabajos derivados de este, sólo se da al creador el crédito correspondiente.
- No comercial: permite a otros copiar, distribuir, exhibir y ejecutar el trabajo y otros trabajos derivados basados en éste, sólo para propósitos no comerciales.
- Sin trabajos derivados: permite a otros copiar, distribuir, exhibir y ejecutar sólo copias literales del trabajo, no trabajos derivados basados en este.
- Compartir bajo condiciones similares: permite a otros distribuir trabajos derivados sólo bajo una licencia idéntica a la licencia que reguló el trabajo.”²⁹

*“ Creative Commons posee entre sus metas principales, la creación de un espacio que promueva, facilite y garantice el intercambio colectivo de obras y trabajos de artistas, científicos y creadores de programas, como forma de proteger una cultura de la libertad, basada en la confianza de poder facilitar intercambios creativos comunitarios ”.*²⁹

Otras manifestaciones

Existen otras manifestaciones defensoras de la libertad de distribución como son: el movimiento *Open Access* y el ensayo de Lawrence Lessig, *Free Culture*.

El movimiento Open Access o Acceso Abierto, dirigido al mundo de las publicaciones científicas, promueve la diseminación de artículos producto de la investigación. Ha tenido una fuerte aceptación en la comunidad. Se inició en el 2001, cuando la Public Library of Science, publicó en Internet, una carta dirigida a la comunidad científica, en la que incentivaba a los investigadores a reivindicar el acceso abierto a las publicaciones científicas por medio de Internet. Desde ese entonces hasta la actualidad, este movimiento creció rápidamente, hasta lograr que revistas como *Nature* permitan que los autores de los artículos que ella publica, liberen sus trabajos 6 meses después de ella haberlo publicado en su versión revisada y aceptada.

Para una definición oficial de este movimiento, puede consultarse la “ *Declaración de Budapest* ” (2002), la “ *Declaración de Bethesda* ” (2003) y la “ *Declaración de Berlín* ” (2003). Sus firmantes están comprometidos a avalar proyectos que trabajen con esta filosofía.³⁰

El ensayo de Lawrence Lessig , “ *Free Culture* ”, se refiere a como los grandes medios de comunicación emplean la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad a partir de diferentes ejemplos, trata sobre los excesos de los actuales derechos de autor, la piratería y el copyleft. Se publicó el 25 de marzo del 2004 en Internet con licencia Creative Commons.

El texto no es radical como los que pudieran publicar otros autores, pero denuncia los abusos en el uso de la propiedad, para beneficiar una minoría con poder político, legal y económico.³¹

ANÁLISIS DE LAS LICENCIAS

Antes de decidirse a utilizar un tipo de licencia, se recomienda utilizar una asesoría jurídica especializada en esta temática, porque los términos suelen crear confusiones y las diferencias entre licencias son muy sutiles.

En el mundo del software, si lo que se quiere es liberar al máximo un determinado programa y que permanezca libre, entonces, sin duda alguna, lo más adecuado es hacerlo mediante una GNU/GPL.

Fuera del mundo del software, las licencias del CC (Creative Commons) son flexibles y permiten al creador escoger diferentes formas para distribuir su obra.

Es importante recalcar que, por lo general, los creadores de una licencia no se responsabilizan con las traducciones existentes de ellas, por lo que para su uso o estudio, se recomienda utilizar las versiones originales en su idioma.

Existen algunas diferencias entre las licencias con copyleft para software y las licencias copyleft para la documentación, obras de arte y otras creaciones.

Una de ellas se basa en el reconocimiento de la autoría, mientras las licencias para el software, en su mayoría, no lo contemplan, porque lo creen improductivo, las demás licencias hacen énfasis en reconocer la autoría de la creación original.

En ningún caso, se hace discrimina comercialización, se permite el comercio de creaciones liberadas a la comunidad con licencias copyleft. Sólo que las creaciones de este tipo suelen tener diferentes vías de lucro, más justas para los autores y la sociedad, y evitan el enriquecimientos de terceros.

Para Cuba las creaciones no son siempre libres

Al analizar los parámetros que debe cumplir una licencia para que proteja un software, y que sea un FS o un OSS, es esencial no restringir su uso, copia, modificación y distribución. La OSI deja explícitamente claro que no se debe restringir a personas, grupos o campos laborales. La FSF no lo dice explícitamente, pero toda su documentación proclama la libertad como un bien social.

Como puede observarse, la filosofía del FS se ha extendido a otras disciplinas, fuera de la programación para computadoras, para convertirse en un baluarte social de la libertad.

Sin embargo, es oportuno destacar que esta libertad de la que se ha hablado, en ocasiones, debe ir entre comillas.

Las leyes de embargo de los Estado Unidos se superponen a las premisas de la OSI y la FSF, por lo que gran parte del software que para la mayoría del mundo es libre, para Cuba, no lo es.

Software como Fedora, distribuido con licencia GPL o OpenOffice.org, distribuido con licencia MPL, entre otros, no pueden descargarse desde Cuba.

Si el software libre, más que una forma de distribuir software es un movimiento social a tono con la realidad que vive actualmente el mundo, es muy cuestionable que se impida a ciertos países formar parte de esta sociedad.

A pesar de esto, en Cuba existe un amplio movimiento pro software libre, cada vez son más las instituciones que utilizan aplicaciones de este tipo y se cree en el éxito de este modelo social.

Desde nuestro punto de vista, cualquier creación que restrinja alguna de las 4 libertades que ofrece la FSF , a cualquier persona, debe llevar su libertad entre comillas y no de forma libre como el concepto que encierra esta palabra.

Clasificación de una obra por su autoría y contenido

Para facilitar su licenciamiento, una obra debe clasificarse según su contenido y autoría.

Para esta propuesta, se utilizarán las clasificaciones de la propiedad intelectual y otra propuesta por *Richard M. Stallman*.

La propiedad intelectual, como se dijo, se divide en dos grupos, una para el mundo industrial y otro para el cultural.

Richard M. Stallman,

en una conferencia que ofreció en la Universidad de Burdeos, propuso tres categorías para las creaciones, y se refirió a las libertades que deberían tener cada una de las creaciones según su categoría. Las tres categorías son: obras funcionales, obras que expresan posiciones personales y obras que son estéticas.⁴

La clasificación de *Stallman*, según nuestro criterio, debería tener otra estructura para facilitar el tratamiento de las obras en la comunidad.

Sobre la base de la autoría de una obra, puede definirse si es colectiva o personal. La primera se crea por una comunidad, puede tener un líder que oriente el trabajo, pero su autor es la comunidad. Esta

categoría no la contempla la propiedad intelectual, pero sí *Stallman*, con el término “obra funcional”. La obra personal es aquella con un autor bien definido, sea este una persona, una institución o un grupo de estos.

Otra clasificación que no excluye a la anterior es relacionada con el contenido de la obra, el cual puede ser científico o cultural. La propiedad intelectual las incluye de manera diferente, porque un libro puede ser un manual técnico o una novela e igual se protege con el derecho de autor. *Stallman* distingue una de otra con los términos “posiciones personales” y “obras estéticas”.

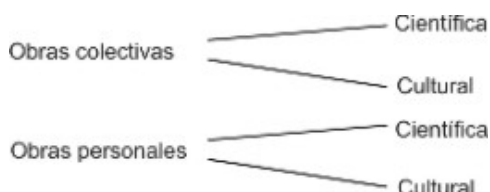
Las funciones de una obra científica y una cultural son diferentes, la primera se propone diseminar los avances de determinada área del conocimiento y la segunda suele tener un carácter social cultural. En otras palabras, cuando las personas leen un artículo científico de una revista, se informan sobre los adelantos de un área del conocimiento humano, pero cuando leen una novela, lo hacen para alimentar su espíritu.

Los autores de la primera categoría no suelen ser escritores de profesión, sino profesionales que, después de realizar su investigación, plasman su conocimiento para hacerlo llegar a los demás, para que este perdure en el tiempo, para promover el desarrollo, pero su trabajo suele remunerarse antes.

En el segundo caso, los autores suelen ser escritores de formación, aun cuando puedan ejercer otras funciones -en ocasiones, debido a la falta de presupuesto para ejercer su profesión. Estos crean obras de arte que elevan el nivel cultural de una sociedad.

En cuestiones de costo, las obras técnicas suelen generalmente ser mucho más caras que las culturales.

Si se grafica la clasificación propuesta tendríamos:



Es importante aclarar que un creador debe ser la máxima autoridad para determinar como se debe distribuir su creación. Y puede que este no desee publicar sus creaciones bajo la filosofía del copyleft, con lo cual se asume una actitud egoísta, de no cooperación con respecto a la sociedad, pero que es su derecho.

Desde una visión social y cooperativa, la libertad de uso y copia debe ser igual para todas las categorías.

La diseminación, por otra parte, para las obras personales debe ser libre, siempre que no se pretenda lucrar con ella; en este caso, su creador debe recibir una compensación justa en correspondencia con la cantidad lucrada. Con las obras colectivas no se debe lucrar bajo ningún concepto, porque es el fruto de la comunidad y no de un autor definido.

Desde nuestra perspectiva, la modificación de cualquiera de estos tipos de obras y su diseminación como una obra propia no es correcta. Esto daría lugar a que otras personas se apropiaran de ideas que no fueron inicialmente suyas.

Además, existen mecanismos y múltiples estilos -ISO 690, Harvard, Vancouver, etcétera- para referenciar una obra. Nos referimos a las citas y las referencias. Estas, además, permiten realizar estudios métricos que identifican cuales son los autores más citados, los trabajos con más impacto en la sociedad y otros aspectos referentes a la influencia de la obra en un contexto determinado. Muchos materiales fílmicos, por ejemplo, representan una historia anteriormente escrita como novela y hacen alusión a ello con una nota semejante a esta: “*Basada en la novela de Víctor Hugo*”.

En resumen, la sociedad debería de ser libre para copiar, usar, modificar y distribuir, siempre con un respeto por dos aspectos fundamentalmente: primero, si la distribución se realiza con fines de lucro, recompensar a su creador, o lo que es igual, que el creador tenga derecho a exigir una compensación ,y además, que la distribución de obras modificadas se realice con una referencia a la obra original.

Con el primer aspecto, se logra una retribución económica directa y justa y por otra parte, se pueden realizar estudios, que permitan reconocer cuan destacada fue una creación para la sociedad en su contexto específico.

Esta visión incluye al mundo del software. Hay quienes plantean que es improductivo referenciar todo el código que una persona utiliza en un programa y ven la referencia como una forma de promoción. Sin embargo, reconocer la autoría de una creación forma parte de la compensación que se ofrece a su creador.

COPYLEFT Y GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO

Todo el esfuerzo que se realice para que los conocimientos de las personas se transformen en explícitos con vistas a su aprovechamiento con diferentes propósitos es gestión del conocimiento. Por eso, la posibilidad de estudiar, mejorar, modificar y distribuir una creación por una comunidad es una forma de compartir conocimientos.

*“ Nadie tiene ideas que no fueran directa o indirectamente influenciadas por las relaciones sociales que mantiene en las comunidades de las que forma parte, y si la génesis es social, el uso debe ser social también ”.*³²

A partir del estudio o utilización de una creación queda una experiencia de trabajo que define aquellos aspectos en los que esta debe mejorarse. La comunidad que la utiliza trabaja sobre esta base, y la actividad es totalmente innovadora. Los resultados se liberan a todos aquellos que están interesados, así se evita la duplicidad de esfuerzos y el rápido desarrollo de una actividad. Por la dinámica de trabajo que promueve el copyleft, se genera una comunidad de interesados en perfeccionar sistemas de forma voluntaria, cuyo única recompensa es sentirse reconocidos por la comunidad en cuestión.

Ofrecer a la comunidad nuestra labor es una forma de recompensarla por lo que un día ella nos dio; de esta forma, se garantiza su desarrollo continuo.

COPYLEFT Y MERCADO

Las compensaciones económicas alternativas para compensar el trabajo de creadores se encuentran en correspondencia con el tipo específico de creación. Si bien un músico puede recibir una compensación por su obra mediante un concierto, un pintor puede hacerlo por medio de exposiciones de su obra y un científico, con el financiamiento de sus proyectos.

Sería interesante definir las diferentes clases de creadores que existen y las formas alternativas de las que ellos pudieran disponer para compensar su labor.

Los productos que se diseminan a la comunidad con licencias copyleft no suelen ser tan lucrativos como los puramente propietarios. Esto es visto por algunos como algo negativo, pero pudiera esto puede leerse de muchas formas.

Por ejemplo, Microsoft como una gran empresa que produce software propietario y Red Hat que distribuye software Open Source. La primera es mucho más lucrativa que la segunda. El primer modelo, sin embargo, acentúa las diferencias entre ricos y pobres de una manera significativa y esto hace que esta alternativa no sea viable para el desarrollo sostenible de nuestras sociedades. Este aspecto, solo, refuerza la necesidad de apoyar estas iniciativas en la sociedad.

Las empresas que desean lucrar con software licenciado con copyleft deberán hacerlo fundamentalmente por medio de entrenamientos a sus usuarios, las certificaciones, los servicios de soporte, pero indudablemente dispondrán de menos posibilidades de lucrar directamente con la venta del software.

Para las obras de arte, por su parte, se requiere buscar mecanismos alternativos a los tradicionales. Información al respecto pueden encontrarse en varios sitios en Internet. Algunas de estas soluciones se basan en la recaudación monetaria en los conciertos, las exposiciones, el patrocinio por parte de instituciones a determinados sitios que faciliten al acceso a este tipo de obras, la conversión de los ISP (Internet Service Provider) en puntos de recaudación con el intercambio P2P, (peer-to-peer), - una red

informática entre iguales que no tiene clientes y servidores fijos, sino una serie de nodos que se comportan, a la vez, como clientes y como servidores de los demás nodos de la red -, es decir que los que deseen bajar de Internet este tipo de información, deben utilizar el servicio P2P, este se cobra y esa recaudación puede utilizarse para compensar a los creadores de las obras.

Un ejemplo real de este tipo de empresa es el colectivo Wu Ming, que publica libros con una nota que aclara que se permite la reproducción total o parcial de esta obra y su difusión telemática siempre que sea para el uso personal de los lectores y no con fines comerciales.³² Así, las personas pueden descargar la obra, leerla y compartirla con amigos. Muchos creerán que, con esta fórmula de distribución, no se venderá una copia del ejemplar impreso, sin embargo, existen obras en este sitio, que han superado la venta de doscientas mil copias. Las personas cuando gustan de un libro suelen regalarlo a varios amigos y deciden comprar una copia impresa. En este caso, la diseminación por la red sólo ayuda a promover la venta de la obra y no lo contrario.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. OMPI. Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. Disponible en: <http://www.wipo.int/index.html.es> [Consultado: 3 de julio del 2006].
2. U.S. Copyright Office. Fundamentos del derecho de autor (Copyright). Disponible en: <http://www.copyright.gov/circs/circ1-espanol.html> [Consultado: 5 de julio del 2006].
3. Estela A. Copyleft, o una nueva conciencia para el ecosistema cultural. Disponible en: http://www.sindominio.net/afe/dos_copyleft/ecosistema.pdf [Consultado: 5 de julio del 2006].
4. El copyright contra la comunidad en la era de las redes de ordenadores. Disponible en: <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/stallman-copyright.html> [Consultado: 5 de julio del 2006].
5. Free Software Foundation. El Proyecto GNU. Disponible en: <http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.es.html> [Consultado: 4 de julio del 2006].
6. Free Software Foundation. The GNU Operating system. Disponible en: <http://www.gnu.org> [Consultado: 4 de julio del 2006].
7. Open Source Initiative. Open Source Initiative OSI. Welcome. Disponible en: <http://www.opensource.org/docs/osd-spanish.html> [Consultado: 3 de julio del 2006].
8. Free Software Foundation Qué es Copyleft? Disponible en: <http://www.gnu.org/copyleft/copyleft.es.html> [Consultado: 3 de julio del 2006].
9. Copyleft. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Copyleft> [Consultado: 3 de julio del 2006].
10. Cervera J. 216 segundos. Disponible en: http://www.sindominio.net/afe/dos_copyleft/216segundos.pdf [Consultado: 4 de julio del 2006].
11. Fundación Copyleft. Disponible en: <http://www.fundacioncopyleft.org/index.html> [Consultado: 3 de julio del 2006].
12. Raymond ES. La Catedral y el bazar. Disponible en: <http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/catedral.html> [Consultado: 4 de julio del 2006].
13. Free Software Foundation. Licencias. Disponible en: <http://www.gnu.org/licenses/licenses.es.html> [Consultado: 8 de julio del 2006].
14. Free Software Foundation. Licenses. Disponible en: <http://www.fsf.org/licenses/license-list.html> [Consultado: 5 de julio del 2006].
15. Open Source Initiative . Licensing. Disponible en: <http://opensource.org/licenses/index.php> [Consultado: 3 de julio del 2006].
16. Free Software Foundation. GPL. Disponible en: <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html> [Consultado: 4 de julio del 2006].
17. Free Software Foundation. LGPL. Disponible en: <http://www.gnu.org/licenses/lgpl.html> [Consultado: 5 de julio del 2006].
18. Mozilla Public License Version 1.1. Disponible en: <http://www.mozilla.org/MPL/MPL-1.1.html> [Consultado: 4 de julio del 2006].
19. Open Source Initiative . The MIT License. Disponible en: <http://www.opensource.org/licenses/mit-license.php> [Consultado: 5 de julio del 2006].
20. Open Source Initiative . The BSD License. Disponible en: <http://www.opensource.org/licenses/bsd-license.php> [Consultado: 3 de julio del 2006].
21. Free Software Foundation. GNU Free Documentation License. Disponible en: <http://www.gnu.org/copyleft/fdl.html> [Consultado: 5 de julio del 2006].
22. Open Publication License Disponible en: <http://opencontent.org/openpub/> [Consultado: 6 de julio del 2006].
23. Licencia Arte Libre. Disponible en: <http://artlibre.org/licence/lal/es/> [Consultado: 7 de julio del 2006].

- 2006].
24. Libre Designs General Public License 'LDGPL' . Disponible en:
http://opendesigns.ourproject.org/article.php3?id_article=3&lengua=en [Consultado: 8 de julio del 2006].
 25. The Free Music Public License (FMPL). Disponible en: <http://www.fmpl.org/fmpl.html> [Consultado: 5 de julio del 2006].
 26. EFF Open Audio License. Disponible en: http://www.eff.org/IP/Open_licenses/eff_oal.php [Consultado: 5 de julio del 2006].
 27. Licencia L20m. Disponible en: <http://www.caspa.tv/archivos/000189.html> [Consultado: 5 de julio del 2006].
 28. Design Science License. Disponible a través de Wikipedia, la enciclopedia libre en:
http://es.wikipedia.org/wiki/Design_Science_License [Consultado: 3 de julio del 2006].
 29. Vercelli AH. Creative Commons y la profundidad del copyright. Disponible en:
http://www.sindominio.net/afe/dos_copyleft/cc.pdf [Consultado: 5 de julio del 2006].
 30. Mellero R. Acceso abierto a las publicaciones científicas: definiciones, recursos, copyright e impacto. *El Profesional de la Información* 2005;14(4):255-66.
 31. Lessig L. Cultura libre: cómo los grandes medios usan la tecnología y las leyes para encerrar la cultura y controlar la creatividad. Disponible en:
<http://cyber.law.harvard.edublogs/gems/ion/Culturalibre.pdf> [Consultado: 5 de julio del 2006].
 32. IL MS. El copyleft explicado a los niños. Disponible en:
http://www.sindominio.net/afe/dos_copyleft/ninios.pdf [Consultado: 5 de julio del 2006].

Recibido: 30 de diciembre del 2006. Aprobado: 11 de enero del 2007.

Lic. *Mabel Rodríguez Mederos*. Dirección Técnica Gestión del Conocimiento. Unión Cuba Petróleo. Oficios No. 154 e/ Teniente Rey y Amargura. Haban Vieja. Ciudad de La Habana. Cuba. Correo electrónico: mederos@union.cupet.cu

Licenciada en Información Científico Técnica y Bibliotecología. Dirección Técnica Gestión del Conocimiento. Unión Cuba Petróleo.

Ficha de procesamiento

Clasificación: Artículo de revisión.

Términos sugeridos para la indización

Según DeCS¹

INTERNET; BIBLIOTECAS; PROGRAMAS DE COMPUTACIÓN.
INTERNET; LIBRARIES; SOFTWARE.

Según DeCI²

INTERNET; BIBLIOTECAS; PROGRAMAS DE COMPUTADORAS; DERECHO DE AUTOR.
INTERNET; LIBRARIES; SOFTWARE; COPYRIGHT.

¹BIREME. Descriptores en Ciencias de la Salud (DeCS). Sao Paulo: BIREME, 2004.

Disponible en: <http://decs.bvs.br/E/homepagee.htm>

²Díaz del Campo S. Propuesta de términos para la indización en Ciencias de la Información. Descriptores en Ciencias de la Información (DeCI). Disponible en: <http://cis.sld.cu/E/tesauro.pdf>